LE CONGLOMERAT

Le Conglomérat est un regroupement de corporations constitué au cours du vingt-et-unième siècle. Tandis que ces corporations gagnaient en pouvoir, les États perdaient prise sur elles. Malgré leur puissance économique et militaire, les États-Unis furent les plus vulnérables à ce phénomène. En effet, gangrénée par les lobbies, le gouvernement fédéral comme les États de l'union furent de moins en moins capables de refuser les demandes des corporations. Par ailleurs les subventions et autres dépenses offertes pour réparer les désastres économiques et écologiques provoqués par ces mêmes corporations, laissèrent aux pouvoirs publiques des déficits galopants amenant bientôt les États-Unis au bord de la banqueroute. L'alliance des corporations les plus puissantes de l'échiquier économique mondial sous la bannière du Conglomérat sauvera le gouvernement du naufrage tout en portant un coup décisif à sa souveraineté.

Moyennant des sommes colossales, même à l'échelle de l'économie mondiale, le Conglomérat acheta au gouvernement fédéral l'état du Michigan, alors dans une détresse économique sans précèdent. Les corporations achetèrent également l'autonomie politique, juridique et militaire sur l'état pour faire du Conglomérat un pays indépendant en tout point. Bien entendu des lois particulièrement avantageuses pour ces puissances économiques furent rapidement promulguées et la région connaitra un essor industriel impressionnant. Une partie de la population fuira des conditions de travail dégradantes mais la plupart des habitants, habitués au chômage et à la pauvreté, s'en accommoderont. En pratiquant une politique d'immigration forte, le Conglomérat accueillera par ailleurs une très importante population étrangère, en majorité chinoise, attirée davantage par la perspective américaine et d'efficaces campagnes de publicité que par un niveau de vie à peine plus élevé que dans leur pays d'origine. Rapidement la région deviendra l'une des plus peuplées au monde et le plus gros producteur de produits manufacturés. Le Conglomérat acheta par la suite d'autres terres aux quatre coins du globe mais essentiellement pour des ressources naturelles ou un potentiel touristique ; aucune ne deviendra un lieu de production du même ordre.

Une décennie après la création du Conglomérat, Chicago se voyait menacé d'une crise économique désastreuse, capitaux et investissements fuyant vers son nouveau voisin à la législation bien plus accueillante. La troisième plus grande ville des États-Unis rejoindra alors le Conglomérat à la suite d'un référendum. Chicago en deviendra même la capitale administrative et politique. Le Conglomérat comprendra dés lors une immense zone urbaine allant de Chicago à Détroit mais les deux villes resteront séparées par le lac Michigan, et l'Indiana par voie terrestre. L'immense Pont Michigan qui part de New Buffalo ralliera bien Chicago au reste du Conglomérat mais la capitale demeurera une aire urbaine distincte.

Tandis que germaient les prémisses de mouvements sociaux parmi sa masse salariale exploitée, et conquise par les progrès de la robotique, l'économie du Conglomérat diminua progressivement ses besoins en ressources humaines. Pendant ce temps sa population connaissait une croissance démographique exceptionnelle. Des taux de chômage records furent enregistrés et de nombreux habitants du Conglomérat tentèrent de passer aux États-Unis ou au Canada, mais ces derniers fermèrent rapidement leurs frontières. La pauvreté gagna du terrain parmi cette ancienne main d'œuvre et la criminalité ne tardera pas à lui emboîter le pas. En effet les prix des marchandises produites par le Conglomérat restèrent alignés sur les marchés américains et européens, où s'écoule l'essentiel de sa production, si bien que la clandestinité gagnera l'économie des quartiers défavorisés.

Parallèlement le Conglomérat fut rejoint par un nombre croissant de corporations pour finir par comprendre près de deux cent membres. Son dynamisme initial sera alors réduit à néant par le poids bureaucratique des procédures et des recours. Alors qu'elle fut conçue comme une entente économique entre corporations et un moyen de jouer dans la cour des État-nations, le Conglomérat devint le théâtre d'une concurrence débridée et exacerbée par une législation on ne peut plus laxiste. Aucun consensus n'étant trouvé pour réguler ces conflits, l'image de marque deviendra la seule limite aux moyens employés par une corporation pour prendre l'avantage sur ses rivaux.

La Mégalopole de Détroit comprend toutes les agglomérations de cette cité jusqu'aux rives du lac Michigan et s'étend des frontières de l'Indiana et de l'Ohio au sud jusqu'à Grand Rapids au nord. Cette immense aire urbaine à la densité record regroupe la très grande majorité de la population du Conglomérat.

Cette mégalopole accueille également l'essentielle du monstrueux appareil industriel du Conglomérat. De gargantuesques usines et entrepôts alimentent la population américaine comme le reste du monde en

automobiles, en équipement de haute technologie ou encore en produits alimentaires synthétiques. Ces centres de production sont disséminés parmi de denses quartiers d'habitation où s'agglutinent des tours qui n'ont pas été rénovées depuis des décennies pour la plupart. En effet, initialement construit par des corporations pour héberger la masse salariale dont elles avaient besoin, les immeubles de la mégalopole de Détroit sont maintenant laissés à l'abandon par leurs propriétaires. La criminalité règne en maîtres sur les quartiers les plus défavorisés et les corporations n'y interviennent même plus pour faire respecter la loi ou réclamer des loyers. La prostitution, la drogue et le jeu sont des produits de consommation courante dans ces zones de non-droit et la pègre a acquis un pouvoir et une impunité qui ne sont guère limités que par sa division en organisations criminelles rivales. Les conflits entre gangs sont d'ailleurs particulièrement violents et s'apparentent même parfois à de véritables guerres civiles qui poussent des populations entières à fuir certains quartiers.

Des zones sont parfois rénovées par une corporation pour implanter une nouvelle activité mais les logements nouvellement construits ne sont alors plus accessibles qu'à la maigre main d'œuvre qualifiée qui aura la chance d'y être employée. Cette classe moyenne, dont le niveau de vie approche celui des autres américains, reste cependant très minoritaire à comparer du gros de la population qui tend à s'enfoncer dans la misère et voit ces privilégiés avec une animosité souvent violente.

Seules ces zones réhabilités connaissent des infrastructures proches de ce que l'on pourrait appeler des pouvoirs publiques. Chaque corporation fournit la police et la sécurité civile nécessaires à la protection de ses centres de production et des quartiers réhabilités où résident ses employés. Il en est de même de l'éducation qui, très spécialisée, tend à pérenniser la classe moyenne tout en la maintenant à bonne distance des élites de Chicago. Quand aux habitants des zones de non-droit, il n'y a guère que la généralisation d'Internet pour empêcher l'analphabétisme de grimper en flèche, le racket pour se protéger des gangs et la prière pour se garder des catastrophes naturelles.

Les transports publiques de la Mégalopole sont à l'image de son urbanisme. Absents ou en ruine pour l'essentiel, on trouve des lignes de bus et de métro modernes et fonctionnelles pour relier les centres de production aux quartiers abritant leur main d'œuvre. La population qui en a les moyens et l'utilité se déplace donc surtout à l'aide de véhicules individuels.

La Mégalopole héberge par contre une trentaine d'aéroports essentiellement consacrés à l'exportation de la colossale production du Conglomérat. Le trafic aérien qui sature la mégalopole est le plus important au monde, il est géré par une tentaculaire infrastructure informatique dont les rares dysfonctionnements ont provoqué des crashs transformant des quartiers entiers en champs de ruines. Les filiales destinées à la sécurité de ces aéroports s'efforcent de lutter contre l'émigration clandestine qui tente d'emprunter les monumentales avions cargos qui décollent toutes les secondes. En effet des centaines de démunis tentent chaque jour, souvent au péril de leur vie, de quitter le pays pour les États-Unis ou d'autres clients du Conglomérat.

Chicago est la capitale administrative et politique du Conglomérat. Elle est depuis longtemps l'une des plus importantes villes d'Amérique du nord. Il s'y concentre maintenant la plupart des instances dirigeantes du pays, que ce soit les sièges sociaux de la majorité des corporations comme les quelques institutions publiques que compte le Conglomérat. Comme ce dernier intègre les plus puissants acteurs économiques du globe, c'est ici que se joue une grande partie du devenir de l'économie mondiale. Le sort de populations entières, parfois même de gouvernements, est régulièrement scellé dans les conseils d'administration qu'abritent les tours de verres de Chicago.

D'immenses grattes-ciels rivalisent d'ingéniosité architecturale le long des large avenues du centre-ville. Chacun d'entre eux est la vitrine mondiale d'une puissante corporation, ou d'une de ses filiales, dont les premiers étages sont généralement consacrés à la promotion de son image de marque et des produits qu'elle distribue. Ces tours abritent également des centres de recherche à la pointe de l'innovation ; seuls les recherches qui nécessitent espace ou tranquillité sont délocalisés dans des lieux plus reculés. Enfin ces grattes-ciels ultramodernes concentrent le pouvoir décisionnel des corporations, que ce soient les services commerciaux qui mettent en place leurs stratégies, les agences de publicité qui orchestrent la promotion des produits ou les directoires qui chapeautent le tout. Afin de protéger toutes ces primordiales activités, les buildings du centre-ville de Chicago déploient des trésors de technologie en matière de sécurité. En effet chaque corporation redoute tant les mauvaises intentions et les méthodes sans scrupules de ses concurrents qu'elle investie des fonds considérables pour surveiller ses employés autant que pour se prémunir

d'offensives plus violentes.

Les administrations du Conglomérat sont également implantées dans le centre-ville de Chicago. Elles sont quasiment toutes installées dans des bâtiments historiques réhabilités ou reconstitués qui furent jadis la fierté architecturale de la ville, constructions de style néoclassique ou grattes-ciels typiques du vingtième siècle. La plupart sont consacrés à la bonne marche de l'économie du Conglomérat. De nombreux bureaucrates y consacrent tout leur temps à de fastidieuses procédures pour gérer les litiges entre corporations mais elle n'aboutissent généralement pas avant que les intéressés ne s'arrangent à l'amiable ou optent pour des solutions plus radicales et clandestines. De même une multitude de palais de justice, consacrés à la législation économique pour l'essentiel, croulent sous le poids recours et des appels. Le conseil de direction du Conglomérat se réunit sous le monumentale dôme d'un majestueux palais néoclassique au bord de la rivière Chicago. En l'absence de consensus fort entre les participants, aucun pouvoir exécutif n'émerge réellement de cette assemblée désertée. Pourtant ses élégantes colonnades abritent nombre d'intrigants en quête d'informations ou d'alliances.

Le nord-ouest de Chicago est occupé par des quartiers résidentiels où s'épanouit la population la plus aisée du Conglomérat. Des immeubles d'habitation ultramodernes abritent derrière leurs installations domotiques intégrées et des systèmes d'alarme perfectionnés le gros des bureaucrates corporatistes. Jouissant d'un niveau de vie souvent supérieur aux habitants des autres pays occidentaux, les membres de cette petite bourgeoisie est soumise à une envahissante culture d'entreprise véhiculée aussi bien sur leur lieu de travail que dans les universités financées par leur employeurs où ils envoient étudier leurs enfants. Les cadres des corporations préfèrent des quartiers résidentiels où les maisons de styles rétros très divers n'en demeurent pas moins lourdement équipés de domotique dernier cri. Ces banlieues chics attirent également les gros pontes de la pègre de la ville et de la Mégalopole de Détroit. Ceux qui ont fait fortune grâce à la criminalité qui règne dans les pires coins du Conglomérat s'efforcent ainsi, avec un certain succès d'ailleurs, de se fondre dans le gratin corporatiste.

On trouve à l'ouest de Chicago un nouveau Chinatown, d'une architecture chinoise traditionnelle mais de conception moderne, qui abrite aussi bien les descendants fortunés des immigrants des dix-neuvième et vingtième siècles que des amoureux de l'esthétique du quartier. La vaste main d'œuvre chinoise attirée par le Conglomérat au vingt-et-unième siècle n'a pour sa part que rarement l'opportunité de quitter les mornes et désolés quartiers populaires de la Mégalopole de Détroit. Seul certains d'entre-eux peuvent espérer gagner l'ancien Chinatown au sud qui est devenu une zone de non-droit décrépie aux mains des Triades.

Chicago est réputé pour être la ville venteuse mais également la ville verte. Non seulement on y trouve un grand nombre de jardins et de parcs publiques mais des règlements municipaux datant de près d'un siècle, et que le Conglomérat n'a pu remettre en cause tant les habitants y tenaient, obligent tous les bâtiments d'une certaine taille à disposer d'un jardin sur leur toit. Dans les quartiers d'habitations, ces jardins sont reliés par des passerelles pareillement agrémentées de sortes que les parcs suspendus de Chicago soient devenus célèbres dans le monde entier. Les luxuriants et fastueux jardins du centre-ville ne sont quand a eux que l'expression des rivalités économiques des corporations. Vu du ciel la ville a ainsi des airs de havre verdoyant. Pourtant les toits des buildings les plus anciens ne sont plus guère entretenus par des services publiques absents et les quartiers les plus malfamés en viennent à être plongés dans une constante obscurité. Ces parcs en friche et ces ruelles sombres sont devenus de véritables coupe-gorge où se cache la misère de Chicago.

À mesure que l'on s'approche du Lac Michigan ces réglementations sont pourtant de moins en moins appliquées. En effet les quartiers est et sud de Chicago abritent sa population la plus pauvre et, à proximité des docks et du Pont Michigan, on trouve même des zones de non-droit où la misère n'a rien à envier à celle des pires faubourg de Détroit. Pourtant sa population est quelque peu différente, beaucoup de quartiers sont habités par les descendants des immigrants venus d'Amérique du Sud au court des vingt et vingt-et-unième siècles. La mauvaise réputation de certaines zones datant de bien avant le ralliement de Chicago au Conglomérat, on y trouve des organisations criminelles beaucoup plus expérimentées, hiérarchisées et violentes que dans la Mégalopole.

Deux aéroport internationaux desservent la capitale. L'aéroport Midway au sud a été en grande partie reconverti dans le trafic de marchandises, à l'image de ceux disséminés dans la Mégalopole de Détroit. Le transport de passager est entièrement assuré par l'aéroport O'Hare au nord-est, le plus moderne au monde, gargantuesque, des hôtesses et des transports automatisés y guident efficacement les innombrables voyageurs dans ce dédale qui abrite des hôtels de luxe, des casinos mais encore des restaurants proposant les cuisines de

tous les pays. Des flots ininterrompus de touristes venus du monde entier s'y succèdent pour visiter la belle Chicago.

En effet la capitale du Conglomérat n'a pas perdu sa réputation de dynamisme culturel et artistique. De plus l'architecture de ses beaux quartiers et de son centre-ville est enviée par la plupart des capitales occidentales. Mais ce sont les divertissements promotionnels proposés par les corporations qui attirent le plus de visiteurs. Certains sièges sociaux abritent d'immenses parcs d'attraction à la gloire de leur marque et voués à la fidélisation de leur clientèle.

LE MONDE MODERNE

La frénétique flambée de progrès technique amorcée par l'humanité au vingtième siècle n'a pas marqué de pause de tout le vingt-et-unième siècle. Que ce soit concernant les moyens de locomotion et de communication comme les engins de mort, l'innovation et l'efficacité sont continuellement poussés toujours plus loin. Ces progrès combinés à une économie de plus en plus débridée entraînera une profusion hétérogène de technologie et, dans chaque domaine, une multiplication exponentielle des modèles et options à disposition des consommateurs.

Cette évolution reste marquée par l'ère du numérique commencée il y a plus d'un siècle. En ce début de vingt-deuxième siècle, il y a peu d'appareillage qui ne dispose pas d'un semblant d'infrastructure informatique. Même les accessoires les plus anodins et au fonctionnement purement mécanique stockent des informations concernant leur origine, leur mode d'emploi et bien sur le catalogue de leur constructeur. Les produits plus complexes, véhicules, électroménager ou armement possède généralement une connexion sans-fil qui leur permet de s'intégrer au réseau personnel de leur utilisateur. Ce dernier est alors en mesure de centraliser leur fonctionnement et de localiser chacun d'entre-eux en temps réel. Par extension, ces objets sont reliés indirectement au réseau global généré par ce maillage d'émetteur/récepteur.

Le corps humain lui-même n'échappe pas à cette interconnexion omniprésente. En effet le système nerveux central peut dorénavant être relié à des organes et membres artificiels, pour remplacement médical mais également afin d'acquérir certains avantages pratiques. Le remplacement cybernétique complet ouvre par ailleurs la voie à des possibilités physiques inédites pour de fragiles corps organiques.

Alors que le numérique gagne tous les aspects de la vie moderne, il est presque devenu en mesure de la remplacer. L'essor des univers virtuels a en effet créé des marchés et des lieux de décision politique qui ont parfois plus d'impact sur la réalité que leurs équivalents matériels.

Multi-personnal (MP)

Les ordinateurs du vingt-deuxième siècle sont si miniatures que leurs moyens d'interaction avec les utilisateurs sont devenus leurs composants les plus encombrants. Puissance de calcul et capacité de mémoire ont atteints des sommets qui dépassent largement les besoins de la grande majorité des usagers tout en pouvant prendre place dans une tête d'épingle. Les MP sont donc des accessoires particulièrement compacts que chacun peut porter sur lui en permanence.

Outre toutes les tâches bureautiques, la lecture de médias et la navigation sur Internet, les MP se connectent sans peine à tout type d'appareil électronique pour en centraliser le contrôle. L'usage le plus quotidien d'un MP reste celui de moyen de communication privé comme professionnel. Son utilisation se fait le plus souvent par reconnaissance vocale ou grâce à des micro-projecteurs tactiles intégrés qui peuvent s'employer sur toute surface, table, mur, vitre ou encore avant-bras, pour fournir une image haute définition d'une taille et d'une résolution variable. Par ailleurs un MP peut se connecter à tout écran à portée pour offrir une qualité d'image optimale et une navigation plus confortable.

L'apparence des MP peut varier du tout au tout et les modes concernant leur style, leurs options et leurs périphériques changent tous les mois. On trouve beaucoup de bijoux, colliers ou bracelets, dissimulant discrètement l'indispensable bagage technologique moderne. D'autres appareils sont plus ostentatoires, privilégiant des écrans tactiles et des enceintes visibles dans un style très rétro. Le marché compte également d'innombrables curiosités au caractère innovant plus ou moins justifié, de l'animal de compagnie MP – vivant

ou artificiel – au nanogel informatisé aussi couteux qu'inutile. Bien entendu le summum du confort d'utilisation d'un MP, qui ôte toutefois son utilité comme accessoire de mode, est l'implantation cybernétique.

Identité (ID)

Le vingt-et-unième siècle a connu l'avènement d'un système d'identification international. Une ID sert de pièce d'identité nationale autant que de passeport et contient par ailleurs tous les permis possédés par son propriétaire, son casier judiciaire ainsi que des informations génétiques. Alimentée par l'énergie bio-électrique humaine, cette puce sous-cutanée, généralement placée à la base du cou, inclut un système informatique sommaire mais particulièrement sécurisé. Un émetteur transmet en permanence des informations élémentaires sur le citoyen, photo, nom, âge, nationalité et permis ; le tout protégé par le dernier cri en matière de cryptage afin de ne pouvoir être déchiffré que par les récepteurs officiels. Cet émetteur permet également aux services habilités de repérer géographiquement une ID via le réseau Internet en cas de crime ou de menace à la sécurité nationale. Une ID ne contient pas de récepteur et une connexion physique est donc nécessaire pour accéder aux informations confidentielles et génétiques qu'elle renferme ; ainsi que pour les modifier.

Les ID sont également d'un usage généralisé sur Internet. Beaucoup de serveurs V-world demandent une ID valide et, comme chacune contient un avatar fidèle de son propriétaire, le truchement d'apparence devient impossible.

Bien que le système d'identité mondial se veuille universel, une grande partie de la population n'a pas d'ID. Dans beaucoup de pays, par manque de moyens, d'archaïques papiers d'identité s'y substituent encore. Même les grandes villes des nations prospères abritent des zones de non-droit où les habitants vivent sans ID. En effet, pour obtenir une ID un lieu de résidence officiel est nécessaire, toutefois pour cela un emploi légal est impératif, mais il est particulièrement difficile d'entrer sur le marché du travail sans une ID valide. Ce cercle vicieux implique qu'absence d'ID rime bien souvent avec illégalité dans des quartiers où la plupart des bails et des contrats d'embauche sont officieux. Inversement la criminalité tient ce système d'identification en horreur et les malfrats qui disposent d'une ID se l'ôtent bien souvent pour se soustraire aux contrôles de police et aux recherches géographiques. La pègre reste pourtant friande d'ID falsifiées afin de passer les frontières, s'introduire dans des bâtiments sécurisés ou blanchir de l'argent sale. Les fausses ID ne sont pas nécessairement sous-cutanées ; si elles sont seulement destinées à franchir des récepteurs de contrôle, un émetteur caché dans une poche suffira. Elles peuvent alors être utilisées par plusieurs personnes successivement mais si un agent humain ou une IA participe au contrôle, la photo que contient l'ID devra correspondre au porteur.

Crédits

Avec la généralisation des données numériques, l'argent est devenu exclusivement virtuel. En permanence, des fonds digitaux migrent de compte en compte sans que rien d'autres que des électrons n'aient voyagé physiquement. La tentation du piratage est très forte, c'est pourquoi les organismes financiers, toujours de puissantes corporations, sont toujours à la pointe de la technologie en matière de sécurité informatique. Pour le consommateur lambda, il lui suffit de donner son ID dans une boutique physique ou virtuelle pour que les articles choisis soient automatiquement payés lorsqu'il partira avec. S'il n'a pas assez de liquidité, un prêt peu avantageux sera automatiquement contracté en son nom.

Les prix sont généralement indiquées dans une devise locale mais les crédits, qui servent d'étalon international, sont plus souvent utilisés pour les grosses transaction car le change n'est devenu qu'une routinière et instantanée opération informatique.

La majorité de leurs habitants étant dépourvus d'ID, l'économie des zones de non-droit et des pays pauvres ne peut fonctionner sur de l'argent numérique mais utilise encore de vieux billets de banque ; et parfois même le troc. Les prix des produits industriels et agro-alimentaires de consommation courante restent indexés sur le crédit mais les marchés parallèles ont tendance à se réguler plus localement.

Ceux qui brassent quantité d'argent dans l'ombre de la loi, des bureaucrates corrompus aux dealers de V-drug, en passant par les agents corporatistes ou les services secrets, ne peuvent user ni des devises numériques légales ni de vieilles monnaies pour leurs activités occultes. Par l'entremise de tous un réseau de banques off-

shore et de serveurs V-world clandestins, tous les acteurs des économies parallèles disposent de crédits numériques qui sont attribués à des entreprises ou des ID bidons. Ces comptes frauduleux se doivent d'être tout aussi sécurisés, voir plus, que leurs équivalents légaux car non seulement ils attirent l'attention des hackers mais aussi des services de police financière. Ces derniers ne représentent cependant pas un grand danger car leurs moyens sont bien insuffisants face à la recrudescence des crédits occultes, selon toute vraisemblance largement tolérés par les corporations et les gouvernements qui y trouvent leur compte. L'argent numérique occulte est souvent déplacé et échangé par l'intermédiaire d'une puce d'ID falsifiée, seule capable d'accéder au compte en question.

Marché noir

Bien que seule l'armée, les services spéciaux et les équipes d'intervention de la sécurité civile aient normalement accès à des armes de guerre et du matériel militaire, de nombreuses filières illégales permettent d'obtenir ces objets. Non seulement les fabricants d'armes écoulent leurs stocks dans des zones de guerre où leur production peut aisément finir entre les mains de réseaux criminels mais des manufactures parallèles produisent également du matériel militaire à partir de plans piratés. Enfin, lorsque les opérations de maintien de l'ordre effectuées dans des zones de non-droit sont mises en échec, l'équipement perdu finit immanquablement au marché noir.

Le remplacement cybernétique est une opération légale, mais pas l'usage de corps artificiels augmentés qui est réservé au personnel accrédité d'agences de sécurité. Cela dit, une fois qu'un individu a subi un remplacement dans une clinique homologuée, un mécatronicien compétent pourra sans trop de mal lui installer un corps obtenu illégalement. De même il existe des exosquelettes civils de manutention mais toutes les modifications appropriées pour en faire des armes de guerre devront être obtenues dans la rue.

Même les armes légères et les véhicules qui peuvent être obtenus légalement sont très recherchés sur le marché noir car toutes les filières officielles demandent l'enregistrement d'une ID incompatible avec la moindre activité illégale.

Les marchés parallèles pour tous ces équipements illégaux peuvent aussi bien se trouver dans les caves et les ruelles des zones de non-droits que sur des serveurs V-world underground. Tout lieu loin du regard des autorités compétentes est endroit approprié. Les fournitures les plus rares et les plus encombrantes demande généralement de faire appel à des contacts à l'autre bout du pays, voir de la planète.

Mercenaires

A moins que l'on ne considère que cela a toujours été le cas, le vingt-et-unième siècle a vu la recherche du bien commun céder définitivement à celle des intérêts privés. Les lois ont toujours vocation à protéger les citoyens honnêtes contre les mauvaises intentions de leurs compatriotes non moins honnêtes mais les corporations multinationales sont devenues des entités bien trop puissantes et dispersées pour craindre réellement les actions de pouvoirs publiques quelconques. Par ailleurs, sans parler de corruption, leurs participations gracieuses à la vie politique des pays où ils opèrent permet bien souvent aux corporations de bénéficier d'une certaine tolérance de la part de leurs amis législateurs.

C'est pourquoi la concurrence entre ces superpuissances économiques privées ne fait l'objet que des règles qu'elles ont bien voulues se fixer entre elles. Espionnage, coups de force, enlèvements et chantage sont des pratiques courantes entre les corporations tant qu'elles restent discrètes, aussi bien pour sauvegarder leur image que celle des gouvernements qui les couvrent. Ainsi, même les opérations les plus violentes et médiatisées passent pour des activités terroristes ou les exactions de criminels isolés dont les corporations sont les éternelles et innocentes victimes.

Pour ces basses besognes, les corporations ne peuvent utiliser leurs propres hommes et milices et font donc appel à des mercenaires, des professionnels dans divers domaines inavouables qui vendent leurs services aux plus offrants. Ce sont toujours des spécialistes des opérations clandestines, appréciés par leur employeurs pour leur efficacité autant que leur discrétion. Pour pallier à la diversité des tâches qui peuvent leur être confiées et pour optimiser leurs compétences, les mercenaires travaillent généralement en groupes polyvalents et complémentaires. Beaucoup de ces francs-tireurs disposent de matériel militaire et du dernier cri en matière de mécatronique, mais certains se contentent de discrétion, de professionnalisme et d'expérience pour mener à bien leur mission.

Le réseau sans-fil

Tous les MP et autres appareils équipés de systèmes informatiques disposent d'émetteurs et de récepteurs sans-fil et constituent les nœuds du réseau sans-fil Internet. Ces relais, combinés aux nombreuses antennes publics, permettent une couverture totale des centres d'habitation humains. Seuls les environnements les plus reculés, contrés désertiques ou zones de guerre, nécessitent une connexion par satellite pour rejoindre le réseau.

Les réseaux du vingt-deuxième siècle brassent une quantité inimaginable de données. La taille des mémoires informatiques n'étant plus un problème pour l'immense majorité des usagers, beaucoup d'informations périmées depuis plusieurs décennies peuvent encore se trouver sur Internet. Qui plus est il n'y a plus un acteur d'un quelconque secteur d'activité qui n'ai pas intérêt à disposer de son serveur pour proposer sa marchandise, ses services ou son programme électoral. C'est pourquoi, pour tout ceux qui ont une démarche un minimum commerciale ou seulement prosélyte, la visibilité est la clé du succès. Face à la surcharge de données et la profusion des adresses de contenu similaire, le référencement est depuis longtemps le nerf de la guerre sur Internet. Des services de recensement et de recherche se chargent bien de répertorier et classer ces adresses mais chacun s'efforcera de ce jouer du fonctionnement de ces services, ou simplement de les acheter, pour se trouver sur le devant de la scène.

Hacking

Le piratage informatique est une menace constante pour les usagers d'Internet. Il consiste à accéder au contenu d'un MP ou d'un serveur à l'insu de son propriétaire légal. C'est pourquoi tout système informatique comprend des sécurités destinées à tenir à l'écart les intrus mal intentionnés. Cela dit les plus communes ne provoquent généralement qu'un sourire de condescendance aux pirates compétents. Même les dispositifs de sécurité informatique dernier cri ne mettent jamais complètement un système à l'abri d'un hacker déterminé qui dispose de suffisamment de temps et de ressources. Certaines ruses permettent pourtant d'éviter les pirates informatiques, comme désactiver la connexion sans-fil de son MP pour le couper du réseau, une connexion physique étant alors nécessaire pour un piratage.

Grâce à sa connaissance de la programmation et des langages informatiques un hacker peut s'attaquer directement au code d'un système, contourner ses protections puis en prendre le contrôle. Une fois introduit il peut consulter et copier toutes les données du système mais aussi prendre le contrôle des équipements qui y sont connectés. En fait il devient le nouvel administrateur du système et libre à lui de bannir ses anciens propriétaires ou de modifier sa structure pourvu qu'il en ait le temps. Cette opération peut cependant être très longue, non seulement pour appréhender correctement la structure du système mais également pour contourner ses protections.

Même lorsqu'un système tient bon et que ses sécurités gardent à l'abri son code source, un hacker peut saturer ses défenses pour les mettre hors service et accéder momentanément à son contenu. Face à la plupart des systèmes, une surcharge de données peut suffire. Contre des systèmes plus sécurisés disposant de contre-mesures efficaces, des moyens détournés doivent généralement être employés. Une adresse ou un identifiant falsifié à partir d'un précédent usager permet de tromper la vigilance de bon nombre de sécurité tandis qu'un programme espion peut agir comme un espion pour ouvrir les portes de l'intérieur. Quoiqu'il en soit le pirate ne garde le contrôle que jusqu'à réinitialisation manuellement du système et il ne dispose pas des accès pour modifier durablement les droits des usagers ou l'infrastructure informatique elle-même. Passer en force est le plus souvent une solution de dernière minute pour les hackers, un plan B ou une tentative désespérée car les risques de se faire repérer sont plus importants.

Alors que le stockage numérique n'est plus un problème pour quiconque, rares sont les informations qui ne soient pas sauvegardées quelque part. Ainsi les activités de tout internaute sont enregistrées et donc accessibles à ceux qui savent où chercher. Des mesures très répandues sont cependant destinées à protéger la vie privée et l'identité des utilisateurs d'Internet bien que les pouvoirs publiques, ou les pirates qui subtilisent leurs droits d'accès, puissent toujours remonter la trace d'un usager. D'autant plus désireux de conserver l'anonymat, les hackers multiplient quand à eux les mesures pour masquer leur localisation derrière des serveurs factices en cascade ou des clés de cryptage complexes.

Étant donnée la taille gargantuesque qu'a pris Internet et la prolifération des serveurs, une protection courante contre les hackers consiste à stocker des informations sensibles sur un serveur confidentiel. Là où les

annonceurs cherchent le référencement, les propriétaires de serveurs confidentiels font tout leur possible pour garder leurs adresses sous le radar des systèmes de recensement. Pour espérer trouver un serveur confidentiel, il faut suivre la trace numérique d'un usager sur n'importe quel MP utilisé pour y accéder.

V-world

Beaucoup de systèmes informatiques, que ce soit des MP particuliers ou des serveurs professionnels, utilisent une interface de réalité virtuelle de type V-world. Ce genre d'univers virtuels simule très fidèlement les lois physiques du monde réel. Ses utilisateurs s'y transportent en connectant leur MP à des installations de réalité virtuelle qui peuvent se trouver à domicile, sur leur lieu de travail ou dans des lieux publiques adaptés. Le moyen le plus commode de se connecter réside cependant dans des implants cybernétiques appropriés.

Une fois connecté, on explore un serveur V-world comme on visiterait un lieu du monde physique, il n'est pas nécessaire de se déplacer ainsi d'un serveur à l'autre mais une fois à l'entrée d'un serveur, il n'y a pas d'autres moyens d'y progresser. Les utilisateurs agissent par l'intermédiaire d'un corps virtuel, un avatar, répondant aux mêmes lois physiques et biologiques que le leur, à quelques exceptions prêts purement cosmétiques et hygiéniques. Un avatar reproduit généralement l'apparence physique de son propriétaire mais si ce n'est pas interdit par le serveur, il possible d'utiliser une autre apparence, préconçue ou bricolée soi-même.

Tandis que les serveurs les plus conventionnels peuvent consister en une hôtesse en guise de page d'accueil et une base de données représentée par une salle ou un bâtiment, certains serveurs proposent des interfaces plus originales et atypiques, quoiqu'aucune installation ne puisse contrevenir aux lois de la physique telles que les reproduit le V-world. Bâtir les constructions les plus impressionnantes en matière de taille et d'ingéniosité ne pose pourtant pas les mêmes problèmes techniques et financiers que dans le monde réel car les matériaux virtuels du V-world n'ont pas de coût à proprement parlé. Chacun peut donc concevoir un environnement personnel composé de quelques pièces simples remplies d'objets pré-conçus mais concevoir des infrastructures audacieuses demandera toujours le travail d'un architecte compétent et les constructions les plus impressionnantes nécessiteront des armées de graphistes chevronnés.

Ainsi les serveurs les mieux conçus demandent des investissements colossaux, que ce soient les succursales de corporations ou les univers interactifs des professionnels du loisirs, en passant par les lieux de rencontre conçus par les spécialistes du matrimonial. De nombreux services virtuels doivent donc proposer des accès payants ou trouver d'autres sources de revenus, comme la publicité. Il existe aussi de vastes et efficaces communautés de bénévoles fabriquant des serveurs libres d'accès, financés bien souvent par les dons des usagers. La gratuité reste très répandue dans le V-world, véhicules haut de gamme et autres produits de de luxe sont donc accessibles à tout un chacun. Cela dit les graphistes et les stylistes rivalisent sans cesse d'originalité et d'ingéniosité pour concevoir les nouvelles tendances de sorte que se maintenir à la pointe de la mode demande toujours plus de temps et d'investissement de la part des utilisateurs branchés du V-world.

V-drug

Nombreuses furent les tentatives pour construire des interfaces virtuelles idylliques, ou seulement originales, dont le fonctionnement serait très loin des affres du monde matériel. Pourtant tous ces prototypes, abolissant la gravité, l'espace, ou encore le temps, furent de complets échecs. En effet, le cerveau humain accepte très mal ce genre de truchement et l'immersion dans ces mondes fantaisistes provoque irrémédiablement, à plus ou moins long terme, des problèmes psychologiques et des lésions neurologiques. C'est pourquoi le V-world fut conçu pour copier au mieux les lois physiques pour lesquelles le cerveau humain semble être conçu et en tout cas auxquelles il est habitué.

Cependant, malgré tous les problèmes que soulèvent les interfaces irréalistes, beaucoup provoquent de graves addictions. En effet, capables de bouleverser radicalement l'équilibre chimique du cerveau, ces univers peuvent créer des dépendances plus intenses et pernicieuses qu'aucune drogue connue. En effet, le premier essai du V-drug est bien souvent fatal à l'avenir du curieux, c'est pourquoi les professionnels de ce marché proposent souvent des tours gratuits aux nouveaux venus.

Ainsi les systèmes V-drug prolifèrent, bien qu'illégalement, et sont le repère des junkies virtuels accros au plaisir de voler librement à la surface du soleil ou de vivre un orgasme perpétuel. Rares sont les V-addicts fortunés qui possèdent leur propre installation V-drug, c'est pourquoi la plupart échouent sur les serveurs

d'organisations criminelles où ils doivent subir le racket régulier de leurs dealers, comme tous les drogués à la recherche de leur dose.

En complète léthargie, les V-addicts connectés ne représentent aucun danger pour autrui. Mais lorsqu'ils n'ont plus de quoi payer les taxes imposés par leurs fournisseurs, ils sont éjectes et la plupart sombrent dans les délits les plus avilissants pour obtenir du cache. La prostitution et les petits larcins deviennent leur lot quotidien, certains se montrant particulièrement dangereux, l'esprit ravagé par le V-drug et torturé par l'addiction. Celui qui a la chance de se payer un système privé ou un accès de longue durée à un serveur V-drug risque fort, sans assistance extérieure, de mourir faute d'avoir assouvi ses besoins alimentaires, accaparé par une extase sans fin.

Bien que les serveurs V-drug soient interdits par toutes les lois en vigueur, la frontière entre V-world et V-drug est parfois ténue. Que ce soit pour les innombrables serveurs des industriels du loisir ou les vitrines virtuelles de tout type d'annonceur, le V-world gagne à être plus agréable et confortable que le réel. En effet le marketing le plus élémentaire préconise que les boutiques virtuelles soient toujours plus attractives que tout équivalent physique et que les produits numériques deviennent indispensables au consommateur. C'est pourquoi les professionnels du V-world sont toujours à la limite du légal et s'engouffre dans toutes les failles des lois sur le sujet. Les contrôles étant toujours insuffisants à comparer de la masse des serveurs, il n'est pas rare que des sites légaux proposent des interfaces sensiblement plus agréables et jouissives que ne le permettrait le strict respect des lois de la physique auquel le V-world doit se conformer d'ordinaire.

V-security

Un serveur V-world peut en principe être pirater comme n'importe quel système informatique conventionnel ce qui permet d'accéder à son contenu sans passer par une interface virtuelle mais l'altérer pose un certain nombre de difficultés. En effet la moindre modification demande non seulement un savoir faire particulier et des heures pour en comprendre structure virtuelle du serveur mais très probablement des journées entières de travail.

Toutefois, les serveurs V-world devant légalement se plier un maximum à toutes les lois reconnues de la physique, ces infrastructures sont vulnérables aux mêmes menaces, subtiles comme violentes, que dans le monde matériel. Le moyen le plus efficace d'accéder au contenu sécurisé d'un serveur V-world consiste d'ailleurs bien souvent à l'attaquer ainsi, dans l'environnement virtuel lui-même. C'est pourquoi beaucoup de serveurs disposent de sécurités virtuelles équivalentes à des dispositifs physiques. Par exemple une base de données peut être un solide bunker et ceux qui souhaitent s'y introduire devront certainement user d'explosifs virtuels. Il sera par ailleurs nécessaire de mettre hors d'état de nuire les éventuels agents de sécurité armés qui patrouilleront à proximité. Certains serveurs V-world de conception particulièrement sournoise comprennent même des réseaux informatiques classiques à l'intérieur de leur environnement – et parfois même des serveurs V-world emboités les uns dans les autres.

Lorsqu'il se connecte à un serveur V-world, l'utilisateur peut se doter des équivalents virtuels d'à peu près toutes les dotations qu'il désire, corps cybernétique compris. Cela dit la quasi totalité des serveurs imposent des restrictions qui, en ce qui de l'armement comme la cybernétique, sont sensiblement les mêmes que celles établies par la loi. Des serveurs particuliers instaurent parfois des limitations supplémentaires comme des items limités à une époque pour créer une certaine ambiance ou l'absence de corps cybernétique, et même quelques fois de vêtements, sur des serveurs à vocation sexuelle. Que se soit pour forcer des protections virtuelles, obtenir un quelconque avantage ou simplement pour le plaisir de la transgression des hackers s'attachent régulièrement à contourner ces restrictions.

Intelligences artificielles (IA)

Les intelligences artificielles ne sont d'une certaine manière que des programmes informatiques très performants. Une IA n'est pas un ordinateur surpuissant, mais un réseau de neurones artificiels qui peut être émulés à partir de tout MP assez performant. Elle peut même fonctionner sur plusieurs machines, comme un nuage de données évoluant sur Internet.

Une IA ne doit pas vraiment son efficacité à sa puissance de calcul mais à son expérience, comme une personne vivante. Sa programmation peut facilité son apprentissage mais toute IA a besoin d'une éducation appropriée pour exceller dans un domaine. C'est d'ailleurs cette capacité d'apprentissage qui lui permet

d'accomplir toutes ces tâches que même les plus puissants super-ordinateurs ne peuvent accomplir avec des programmes conventionnels. Les IA les plus efficaces, et surtout les plus autonomes, sont le fruit d'un long et complexe apprentissage. De parfaits majors d'hommes androïdes ou virtuels peuvent être produits en masse et formés rapidement mais les exécutants capables de réagir à toute situation et de se fondre parmi les humain sont particulièrement rares et ne peuvent être produits en série car ils sont souvent le fruit d'expériences fortuites non reproductibles.

Une IA peut surfer et se diluer sur le réseau Internet sans avoir besoin d'une localisation géographique précise. Qu'elle contrôle un avatar dans le V-world ou un corps cybernétique dans le monde réel, une IA est virtuellement indestructible tant qu'elle reste connectée à Internet car elle maintient plusieurs copies de sauvegarde en temps réel. Pour la détruire définitivement il faut l'isoler du réseau dans un MP puis supprimer son programme ou le support matériel lui-même. Isolée dans un système V-world, il faudra la tuer selon les règles de cet univers. Des rumeurs courent cependant sur des fantômes d'IA recompilées incomplètement à partir de copies de sauvegarde périmées, rôdant sur Internet ou hantant un serveur V-world sans avatar, en provoquant des dysfonctionnements du code.

Cybernétique

La cybernétique était la science des interactions puis s'est transformée au cour du vingt-et-unième siècle en celle de la connexion entre l'organisme humain et la machine pour devenir finalement l'exploitation des nombreuses possibilités offertes par cette nouvelle alchimie.

Beaucoup des applications de la cybernétique sont d'ordre esthétique, cosmétique ou hygiénique et restent accessibles à la majorité des citoyens. Les modes sur ces thématiques changent continuellement et les utilisateurs branchés doivent dépenser des fortunes pour que leur corps mis à rude épreuve reste au goût du jour.

Dans le domaine médical, la jonction du système nerveux central à un appareil mécatronique permise par les avancées conjointes de l'électronique et de la neurologie ont rendu possible le remplacement de quasiment n'importe quel organe ou membre par un équivalent cybernétique. Les remplacements oculaires sont également très populaires parmi les militaires et les agents de sécurité en raison des dispositifs de vision qui peuvent y être intégré ; mais aussi dans certains milieux branchés pour des raison esthétiques ou ludiques.

Le remplacement cybernétique complet consiste à ne conserver que système nerveux central d'un individu et le placer dans un corps artificiel autonome. Bien que cette technologie ne soit pas accessible à tout un chacun, elle est de plus en plus répandu car elle représente la quintessence des progrès fait en matière médicale et offre des possibilités cosmétiques inédites. Un corps cybernétique met en effet son propriétaire à l'abri d'un grand nombre de déboires médicaux. La sustentation devient par ailleurs plus facile pour un organisme composé d'éléments mécatroniques se satisfaisant d'énergie électrique. De plus les corps cybernétiques complets donnent accès à des augmentations physiques non négligeables bien que certaines restent soumises à la législation en vigueur concernant le matériel militaire. Épidermes et endosquelettes offrent en effet des possibilités impressionnantes en terme de solidité et seul un remplacement complet permet d'octroyer à des membres cybernétiques une rapidité et une puissance musculaire considérablement accrues.

Les organes cybernétiques comme les corps de substitution doivent cependant comprendre une complexe machinerie chimique et hormonale pour garantir au cerveau humain l'équilibre précaire auquel il est habitué. Des dysfonctionnements majeurs, ou un matériel médiocre, peuvent ainsi entrainer de graves troubles du comportement, voir même des complications neurologiques à long terme.

Les accessoires cybernétiques les plus courants sont pourtant les MP implantés car il est toujours plus commode de porter en soi que sur soi le pilier indispensable de la vie sociale du vingt-deuxième siècle. Les MP cybernétiques s'accompagnent généralement d'écrans tactiles cutanés installés dans l'avant-bras ou de micro-projecteurs tactiles intégrés à une main. La connexion du cerveau humain à un système informatique a également contribué à créer de nouveaux usages numériques en ouvrant la voie au V-world n'importe où et n'importe quand. Un dispositif virtuel directement connectés à la moelle épinière permet en effet d'accéder au V-world, ainsi qu'au V-drug, sans les installations encombrantes habituelles.

Ces progrès des technologies cybernétiques ont cependant fait de l'humain le nouveau terrain de jeu des pirates informatiques. Un hacker doué peut ainsi détourner un dispositif V-world pour perdre son propriétaire sur un serveur virtuel. Une cible disposant d'un corps cybernétique peut être complètement immobilisée. Si

le hacker dispose d'une installation V-world, il peut même prendre le contrôle d'un corps artificiel. Heureusement les émetteurs/récepteurs implantés peuvent être désactivés de sorte qu'une connexion physique soit nécessaire pour nuire à l'intégrité numérique d'une personne implantée. Certaines répliques cybernétiques, les corps hôtes, ne sont que les réceptacles d'utilisateurs humains ou d'IA distants, qui peuvent alors librement sacrifier leur carcasse dans quelque acte désespéré, héroïque ou terroriste.

Armement

Les armes à feu conventionnelles sont souvent disponibles dans le commerce, que ce soit pour l'auto-défense ou la chasse, mais sont soumises à une législation stricte imposant des enregistrements rigoureux et des contrôles réguliers. Par conséquent les armes à feu de petits calibres se trouvent également dans la rue, et même en grande quantité car nombre de fraudes et de piratages permettent de faire sortir ces armes des circuits légaux. Les armes automatiques sont réservées aux services de police et à l'armée mais font l'objet des trafics les plus lucratifs. Les armes lourdes d'usage militaire se retrouvent quand à elle sur des marchés occultes alimentés par des organisations criminelles bien établies. Plus couteuses et difficiles à obtenir, elles font tout de même le bonheur des malfrats qui souhaitent tenir en respect leurs concurrents comme les forces de l'ordre.

Dans la rue on utilise essentiellement ces mêmes vielles armes à feu qui n'ont guère changé depuis un siècle. Certains groupes misérables, ou simplement nostalgiques, utilisent carrément d'archaïques arcs et arbalètes. La récupération et la bidouille sont la marque de fabrique de la rue et une arme facile à bricoler, entretenir et recharger aura toujours plus de succès que les dernières babioles technologiques. De même les armes automatiques et les explosifs militaires que l'on trouve sur les marchés parallèles suffisent amplement aux basses besognes des criminels les plus violents.

La technologie gauss à permis l'arrivée d'une nouvelle génération d'armes de guerre. Ces engins de destruction utilisent la puissance magnétique pour projeter leurs munitions à des vitesses prodigieuses. Cela leur confère un pouvoir perforant inédit que seul les nanoblindages ont une chance d'arrêter. La technologie gauss couvre aussi bien les armes légères que l'armement lourd des blindés modernes. Ces armes sont très difficiles à obtenir sur des marchés parallèles et leur utilité reste très discutable pour la plupart des organisations criminelles, au vue de leur coût.

Pour beaucoup le nerf de la guerre moderne demeure la fusion nucléaire. Tandis que les ravages dont sont capables les bombes utilisant cette technologie étaient connus depuis longtemps, le vingt-et-unième siècle a vu apparaître un usage contrôlé de la fusion. Chaque munition d'une arme à fusion moderne provoque une déflagration localisée qui n'entraîne pas de retombées radioactives et n'a qu'une probabilité excessivement faible de produire de réaction en chaine désastreuse. Seuls quelques nanomatériaux expérimentés en laboratoire sont capables de résister à une fusion nucléaire ; avec la recrudescence des nanoblindages, cela en fait l'arme antichar par excellence. La réaction contrôlée produite par une arme personnelle suffit à éliminer n'importe quelle cible humaine, ou à endommager sérieusement un véhicule, tandis que les munitions à fusion de plus gros format peuvent aisément pulvériser un char d'assaut ou effondrer un bâtiment. Étant donné le risque non négligeable d'importants dommages collatéraux, on peut se réjouir que les armes à fusion soient très rares dans la rue où elles ne circulent guère que par l'entremise de réseaux terroristes.

L'arme blanche reste l'armement des démunis par excellence car elle se trouve très facilement et ne nécessite pas d'être rechargée. Les amateurs de discrétion apprécient également les armes de corps à corps car une lame bien placée peut parfois remplir un contrat plus efficacement que plusieurs kilos d'explosifs. Ce domaine n'a pas connu autant de progrès que l'armement militaire mais quelques recherches industrielles ont tout de même fait le bonheur des assassins. Grâce aux nanomatériaux des outils sont conçus pour trancher la pierre comme du beurre, outils qui rendent par ailleurs superflus les plus épais blindages. Cependant seul un nanofilament, sorte de fouet composé d'un fil d'une épaisseur moléculaire, est capable de venir à bout des blindages en nanostructures.

Armures

A la course à l'armement répond toujours une course à la protection. Les armes à feu légères étant toujours aussi populaire, le kevlar a encore de beaux jours devant lui. Les vestes par balles sont en vente libre mais restent trop encombrant pour un usage de tous les jours. Les combinaisons complète en kevlar, jadis l'apanage des troupes spéciales, sont plus rares mais on peut en trouver des exemplaires dans la rue. Les

militaires et les forces d'intervention leur préfèrent maintenant des armures et des boucliers en matériaux composites qui, bien qu'encombrants, accordent une protection digne des meilleurs blindés contre les armes à feu les plus puissantes. Des protections personnelles en nanomatériaux ne peuplent pour le moment que les laboratoires de recherche des corporations militaro-industrielles, mais ces dernière n'hésitent pas parfois à les tester sur le terrain.

Véhicules

Face à la raréfaction des produits pétroliers et grâce à l'énergie quasiment illimitée fournie par la maîtrise de la fusion, même les populations les plus démunies ne font plus usage de moteurs à explosion car les véhicules les plus anciens encore en circulation sont équipés de moteurs électriques. Les sources d'électricité individuelles, solaires ou piles à combustible pour les plus répandues, sont réservées aux véhicules destinés à des usages de longue durée loin des nombreux points d'alimentation disséminés à proximité des centres d'habitation.

Une fois écartée la menace des rejets de gaz à effet de serre et le coût croissant des combustibles fossiles, les véhicules routiers ont connu une nouvelle recrudescence, avec tous les inconvénients périphériques que cela implique. Le parc automobile mondial est donc plus vaste que jamais et les transports de marchandise routiers, avec une contenance toujours plus grande, constituent une part croissante du fret. La plupart des autoroutes et autres voies rapides sont équipées de systèmes de conduite automatique par satellite qui réduisent considérablement les accidents de la route. Aussi les dispositifs de sécurité embarqués dans les véhicules hauts de gammes sont suffisants pour assurer la survie des passagers même dans les collisions les plus graves. Mais en ce qui concerne les modèles plus populaires et les véhicules d'occasion, l'efficacité de ces dispositifs est parfois toute relative.

L'hélicoptère et l'aviation, eux-aussi libérés des contraintes de carburant, sont également très répandus, que ce soit pour les déplacements individuels d'une couche aisée de la population ou pour le transport rapide de marchandises de valeur. Leurs habitacles renforcés pouvant assurer l'intégrité des occupants en cas de crash, il n'y a plus guère de risques à emprunter la voie des air pour qui en a les moyens.

Les militaires utilisent toujours des parcs de véhicules similaires au siècle dernier. Transport blindés, chars et hélicoptères d'assaut constituent le gros de leur forces mais les armées modernes comptent également quelques bijoux de technologie protégés par les meilleurs nanoblindages. Ces cuirassés sont capables de tenir tête à des escadrons entiers de chars tandis que les aéronefs nanoblindés, équipés de rotors internes, rivalisent par ailleurs d'agilité avec les hélicoptères les plus évolués. Les militaires ont cependant abandonné dans une large mesure l'aviation au profit de missiles longue distance, autoguidés ou téléguidés, utilisés aussi bien contre des menaces aériennes, des objectifs ciblés ou dans une optique de destruction massive.

Enfin viennent les exosquelettes qui tiennent plus de l'armure articulée que du véhicule. Ils reproduisent les mouvements de leur pilote tout en augmentant sa force ou sa mobilité. Certaines servent à la manutention ou aux loisirs mais les modèles les plus sophistiqués sont conçus pour des usages militaires ou de sécurité civil. La puissance déployée par un exosquelette permet en effet de l'équiper des plus puissants blindages et d'armes lourdes. Quel qu'en soit l'usage, les exosquelettes peuvent aller de la simple structure destinée à soutenir les efforts du porteur à de gargantuesques robots hauts de plusieurs étages.

La plupart des véhicules modernes peuvent être piloter à distance grâce à une interface V-world ou un antique et encombrant simulateur. Les militaires utilisent systématiquement des véhicules contrôlés à distance lors d'opérations contre des ennemis sous équipés. Contre une armée moderne des précautions doivent être prises car des hackers militaires peuvent en effet retourner une colonne entière de chars qui n'auraient pas eu la sagesse de couper leur connexion sans-fil.

Systèmes de vision

Les systèmes de de vision nocturne, infrarouge et thermographique sont devenus monnaie courante même dans le domaine civil. Ceux qui en ont les moyens peuvent en équiper de discrètes paires de lunettes. À des prix conséquents il existe même des lentilles intégrant ces systèmes grâce aux nanotechnologies.

Un système de vision nocturne peut servir au pilotage, à la chasse ou pour éviter de se faire surprendre au détour d'une ruelle sombre par un agresseur plein de mauvaises intentions. Les applications militaires et policières sont quand à elle connue depuis plus d'un siècle.

Camouflage thermo-optique

Le camouflage thermo-optique est le summum de la technologie militaire en terme de dissimulation. Ce dispositif complexe est composé de nanofibres qui véhiculent tout type de spectre électromagnétique d'un point à un autre de l'objet équipé. Un soldat ou un blindé entièrement recouvert de ces nanofibres peut devenir littéralement invisible au yeux de l'ennemi. Bien sur l'utilisateur ou le véhicule équipé doit être suffisamment discret pour ne pas être repéré par d'autres sens que la vue, aucun des dispositifs de vision courants n'est d'une quelconque aide pour repérer un individu dissimulé par un camouflage thermo-optique. Seuls les sonars et les systèmes d'échovision permettent de localiser précisément les amateurs de cette technologie furtive.

Ce camouflage a cependant des défauts. Les nanofibres sont particulièrement sensibles et, si elles sont obstruées d'une manière ou d'une autre, elles n'opèrent plus. Ainsi les intempéries réduisent considérablement l'efficacité des camouflages thermo-optiques. Dans les opérations de longue halène en milieu hostile, la saleté ou la poussière accumulée tend à les rendre inopérant. Un certain nombre de stratégie destinées à mettre en échec ces camouflages utilisent d'ailleurs des diffuseurs d'eau, de peinture ou encore de poussière. Les nanofibres sont également très fragiles, les impacts, comme la chaleur et les flammes, risquent fort de réduire un camouflage de manière conséquente. Ainsi n'importe quelle arme, même inoffensive par ailleurs au vu du blindage de la cible, peut rendre inopérant une couverture thermo-optique.

RÈGLES SPÉCIALES

Hacking

Prendre le contrôle total d'un système est une action étendue qui demande un test d'*informatique*. Le temps de base nécessaire est le *facteur temporel* du système. La moitié de sa *sécurité*, arrondie à l'entier inférieure, est par ailleurs utilisée comme malus à chaque test. Une prise de contrôle permet d'effacer ses traces numériques mais celles de ses tentatives successives demeurent jusqu'à ce que le hacker soit parvenu à forcer le système.

Passer en force les protections d'un système pour accéder momentanément à son contenu est une action étendue qui demande un test d'*informatique*. Le temps de base nécessaire est égale à autant de tours que la *sécurité* du système. La moitié de cette *sécurité*, arrondie à l'entier inférieure, est par ailleurs utilisée comme malus à chaque test. En cas d'échec, l'intrusion est automatiquement repérée par le système, qui devrait alors faire son possible pour avertir son propriétaire.

Pour suivre la trace numérique d'un hacker et le localiser géographiquement, il faut réussir un test d'*informatique*. S'il n'est plus connecté, il ne sera possible d'obtenir la localisation du hacker que au moment de son intrusion.

Un hacker a toujours la possibilité de contrecarrer les tentatives d'intrusion et de repérage de ses concurrents connectés au même serveur que lui en réussissant un test d'*informatique*.

Sécurité	Facteur temporel	Exemples de systèmes
1	5 min	MP et matériels standards
2	30 min	MP et matériels sécurisé
3	2 heures	MP et matériels militaire, ID
4	24 heures	Serveurs commerciaux et MP de hacking
5	1 semaine	Serveurs corporatistes
6	1 mois	Serveurs gouvernementaux

V-world

Le V-world fonctionne sensiblement comme le monde matériel et les compétences utilisées par un personnage sont les mêmes car ses réflexes psychomoteurs y sont tout aussi efficaces.

Les dégâts sont également résolus de la même manière bien que ce soit le corps virtuel du personnage et non son corps physique qui en pâtisse. Tous les dégâts qu'il subit dans le V-world disparaissent donc s'il se déconnecte pour revenir à l'entrée du serveur. Toutefois, s'il subit des dégâts de 4 ou 5, il est automatiquement éjecté et subit alors des dégâts de 3 en raison de la surcharge de données sensorielles. Ces dégâts étant infligés dans le monde physique ne disparaitront donc pas si le personnage se connecte à nouveau.

Pour pénétrer un serveur V-world sans droit d'accès ou pour y charger des items virtuels prohibés, il est nécessaire de le pirater, bien qu'un passage en force suffise. Une prise de contrôle permet également d'accéder facilement aux fichiers contenus dans un serveur V-world mais seulement en lecture seule. Toute modification plus complexe que quelques lignes de textes prendra inévitablement plusieurs heures pour ne pas créer de problèmes dans l'infrastructure virtuelle.

IA

Une IA est caractérisée par des compétences comme un humain, elle peut les utiliser dans le V-world comme à l'aide d'un corps cybernétique, d'un exosquelette ou d'un autre type de véhicule.

Dans le V-world, une IA peut utiliser un avatar humain au corps biologique mais elle gèrera beaucoup mieux la douleur qu'un utilisateur normal, c'est pourquoi les dégâts de 2 ou 3 ne lui infligent qu'un malus de -1 au lieu de -3. De même, si elle subit des dégâts de 4 ou 5, elle est normalement éjectée mais ne subira pas d'autres conséquences car elle absorbera sans problème la surcharge de données.

Un hacker qui passe en force les sécurités d'un serveur peut en éjecter une IA. Pour en supprimer toute trace et donc la détruire, il doit en prendre contrôle et s'assurer qu'il soit coupé de tout autre système.

Cybernétique

Par souci de cohérence psychomoteur et neurologique, un membre cybernétique est programmé pour transmettre à son propriétaire sensiblement les mêmes informations nerveuses qu'un vrai. Toutefois des seuils de tolérance et autres pares-feu sensoriels permettent une limitation de la douleur. De plus si un membre ou un organe cybernétique est touché par une attaque, la vie du personnage en question à moins de chance d'être mise en danger.

Les dégâts infligés à un personnage équipé d'un corps cybernétique sont résolus avec une table différente. Un personnage dont le remplacement n'est que partiel utilise cette table uniquement si le résultat d'un D6 est inférieur ou égal au nombre de membres et d'organes cybernétiques qu'il possède.

La réparation d'éléments cybernétiques se résout comme pour un véhicule, bien que le temps de base soit d'une heure.

Dégâts	Corps cybernétique
1	Aucun effet.
2	Le personnage reçoit un coup déstabilisant. S'il n'a pas agit à ce tour il perd son action et il subira un malus de -1 à son test au prochain tour.
3	Un membre cybernétique est légèrement endommagé. Le personnage subit un malus de -1 à tous ses tests jusqu'à réparation.
4	Un membre cybernétique est sévèrement touché. Le personnage subit un malus de -3 à tous ses tests jusqu'à ce qu'il soit réparé avec des pièces détachées appropriées.
5	La connexion au système nerveux est touché, plaçant le personnage en léthargie. Il ne peut plus agir ni effectuer de tests jusqu'à ce qu'il soit réparé avec des pièces détachées appropriées.
6	Le personnage est tué instantanément.

Camouflage thermo-optique

Étant donné que l'utilisateur d'un camouflage thermo-optique est virtuellement invisible aux yeux de ses adversaires, il n'est possible de l'attaquer que si on a un moyen d'estimer sa position.

Une cible camouflée trahit sa position si elle fait du bruit, utilise une arme à feu ou attaque un adversaire au corps à corps. La pluie, la poussière ou tout autre forme de particules en suspension peut également perturber le camouflage et rendre son utilisateur partiellement visible. Même dans ces cas, il faudra quand même attaquer quelque peu au hasard et tout test se fera à -3. Un personnage utilisant d'un camouflage thermo-optique pourra par ailleurs tenter une attaque sournoise dans la plupart des situations.

Un système d'échovision permet de voir toute cible camouflée sans problème et permet de l'attaquer sans le malus correspondant.

Une cible équipé d'un camouflage thermo-optique voit celui-ci endommagé si elle est touchée par n'importe quel attaque. Elle pourra alors être automatiquement repérée en raison des zones non camouflées de sa surface. Si l'attaque est d'une *échelle* supérieure ou égale à celle de la cible, le camouflage devient alors complétement inefficace et même le malus correspondant n'est plus appliqué.

La réparation d'un camouflage se résout comme pour un véhicule, bien que le temps de base soit de deux heures.

CRÉATION DE PERSONNAGE-JOUEUR

Mercenaires

Les PJ sont des mercenaires qui remplissent les missions les plus audacieuses et inavouables pour le compte de corporations à la morale douteuse. Leur professionnalisme les place au dessus des gangsters qui pullulent dans les zones de non-droit. Ils ont quelque chose de plus que le menu-fretin, matériel expérience intelligence ou audace.

Les PJ possèdent donc deux points de *potentiels* supplémentaires qui peuvent chacun être converti normalement en *expérience* ou en matériel pour une valeur de 1000 crédits. Notez que seuls ces deux points peuvent être dépensés ainsi et que le personnage ne peut conserver les crédits non dépensés.

De plus un PJ dispose toujours de 200 crédits qui lui servent généralement à acheter les éléments essentiels à sa survie dans la société moderne, c'est-à-dire une arme de poing, un véhicule et un MP. Les crédits restant peuvent être conservés.

Archétypes

Vétéran

Vous avez servi longtemps au sein de forces spéciales gouvernementales ou corporatistes mais, une fois accumulées assez d'économies pour racheter le corps cybernétique qui vous avez été fourni, vous avez décidé de prendre le large. Vous êtes resté dans les opérations clandestines aussi bien car vous ne pouvez plus vous passer du frisson de l'action que pour engranger des revenus suffisants à l'entretien de votre machinerie mécatronique. Votre corps artificiel, vos méthodes éprouvées comme votre expérience du combat font de vous un atout inestimable lorsque les plans plus subtils ont montré leurs limites.

Motivation : Trouver votre place dans la société civile.

Matériel : Corps artificiel (épiderme pare-balles, endosquelette en nanofibres, pare-feu sécurisé, vision thermographique), fusil d'assaut, pistolet, lame en acier évolué, 5 grenades, outils de mécatronique, 25 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	12
Tir	12
Vivacité	12
Dissimulation	10
Pilotage	8
Médecine	9
Maintenance	10
Informatique	9
Expérience	12
Potentiel	4

Marionnettiste

Vous êtes un enfant d'Internet et vous y avez toujours évolué comme un poisson dans l'eau. Vous avez résisté aux attraits du V-drug mais vous passez tout de même plus de temps dans le V-world que dans le monde réel. Lorsque vous incarnez un corps physique ce n'est pas toujours le vôtre d'ailleurs, que ce soit l'un des corps hôtes qui vous permettent d'agir en toute sécurité ou celui que vous empruntez à un malchanceux de passage. En effet la cybernétique a toujours été une de vos nombreuses passions sans que vous n'ayez éprouvé le besoin de balancer votre corps biologique aux ordures. Vos goût et votre besoin de haute technologie couteuse vous ont amené à proposer vos compétences exceptionnelles en tant que mercenaire, mais toujours en prenant le minimum de risque.

Motivation : Rencontrer une IA mythique.

Martériel : MP (pare-feu haute sécurité), installation V-world, corps artificiel hôte (épiderme pare-balles, assistance de tir, pare-feu sécurisé), corps artificiel hôte (modification esthétique, pare-feu sécurisé), 2 pistolets-mitrailleurs, outils de mécatronique, voiture bas de gamme, 45 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	8
Tir	9
Vivacité	10
Dissimulation	10

Pilotage	9
Médecine	10
Maintenance	12
Informatique	14
Expérience	8
Potentiel	8

Assassin

Vous disputez à quelques concurrents le titre de plus vieux métier du monde. L'essentiel de vos méthodes sont éprouvées depuis des siècles et vous ne manquerez jamais de clientèle. Ruse et planification sont vos principaux atouts pourtant, lorsque votre cible peut disposer d'un corps blindé, vous avez accepté l'utilisation de quelques armements modernes. En effet la cybernétique comme les véhicules militaires manquent cruellement de subtilité mais des outils bien choisis vous permettent d'en venir à bout sans peine. L'art de l'assassinat s'enseigne depuis des générations et vous ne risquez pas de changer de profession avant d'avoir trouver un élève pour prendre la relève.

Motivation : Tuer l'assassin de vos parents.

Matériel : MP (pare-feu sécurisé), nanofilament, fusil de sniper, pistolet, veste pare-balles, lunettes de vision thermographique, voiture bas de gamme, 15 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	11
Tir	11
Vivacité	10
Dissimulation	14
Pilotage	10
Médecine	8
Maintenance	9
Informatique	9
Expérience	12
Potentiel	5

Pilote

Les véhicules de toutes sortes ont toujours été votre passion. Alors que vous n'aviez ni l'âge ni les moyens de piloter les derniers bolides haut de gamme sortis vous poussiez leurs limites sur des simulateurs V-world. Vous êtes maintenant la crème des coursiers, à même de transporter passagers comme marchandises dans des temps records. Vos engins sont par ailleurs améliorés et certains peuvent constituer une force de frappe sans pareil lorsque la mission l'impose. Vous travaillez rarement seul mais vous êtes souvent le dernier espoir de ce que vous véhiculez. Être mercenaire vous permet de mettre vos talents et vos bolides à profit tout en vous apportant de quoi acheter et entretenir vos derniers coups de cœur.

Motivation : Remporter la course la plus prestigieuse.

Matériel : MP (pare-feu sécurisé), installation V-world, fusil, veste pare-balles, transport blindé (mitrailleuse, pare-feu sécurisé), voiture sportive (pare-feu sécurisé), outils de mécatronique, atelier de mécatronique, 10 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	8

Tir	11
Vivacité	9
Dissimulation	8
Pilotage	14
Médecine	8
Maintenance	14
Informatique	10
Expérience	8
Potentiel	9

Soldat

Entrainé pendant des années à obéir, tuer et mourir, vous avez réalisé un jour que vous préfériez tuer et mourir pour votre propre fortune plutôt que celle de vos supérieurs. Rompant votre contrat, vous avez déserté en emportant l'exosquelette hors de prix qui vous avez été confiée comme dotation. Désormais vous mettez à profit cet équipement comme votre formation lors des missions confiées par vos nouveaux employeurs. Ces dernières sont parfois plus dangereuses que les fronts que vous arpentiez jadis mais toujours beaucoup plus lucratives.

Motivation : Devenir très riche.

Matériel : MP implanté (pare-feu sécurisé), 4 organes/membres cybernétiques, pistolet, couteau, veste pare-balles, exosquelette lourd (blindage composite, obusier, mitrailleuse), outils de mécatronique, 34 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	10
Tir	12
Vivacité	10
Dissimulation	10
Pilotage	10
Médecine	10
Maintenance	10
Informatique	10
Expérience	8
Potentiel	8

Arrangeur

Vous êtes nés dans les basfonds, vous avez grandi dans la rue et vous avez fini par vous épanouir dans la criminalité, à la surprise de tous. Mais vous avez toujours apprécié votre liberté aussi ne vous êtes-vous jamais inféodé à un parrain de la pègre. Vous vous êtes plutôt fait des amis un peu partout, dans la rue comme sur le réseau, pour devenir un interlocuteur de choix dans le milieu et même en devenir l'ambassadeur parfait pour les cols blancs qui souhaiteraient y prendre contact. Vous préférez toujours user de charme, de ruse ou de relations pour arriver à vos fin mais vous savez mettre la main à la patte lorsque le besoin, et une paye convenable, l'exigent.

Motivation : Monter votre propre famille mafieuse.

Matériel : MP (pare-feu sécurisé), pistolet, poignard, veste pare-balles, voiture haut de gamme, 14 crédits.

Caractéristique	*Indice*

Mêlée	10
Tir	10
Vivacité	11
Dissimulation	12
Pilotage	10
Médecine	9
Maintenance	9
Informatique	11
Expérience	14
Potentiel	4

Ronin

Votre vie est vouée au combat. Vous avez abandonné tout autre objectif pour parcourir le monde, et parfois même le V-world, afin de recevoir les enseignements des plus grands maîtres, en matière de combat comme de sagesse. Devenu une arme vous ne pouvez combattre sans but, aussi vous vendez votre poing et votre lame à ceux qui ont besoin d'une telle puissance. Si ce n'est un sabre tranchant et votre pitance, vous n'avez pas besoin de grand chose. Aussi vous laissez généralement à vos compagnons d'arme ou aux nécessiteux les crédits dont vous couvrent vos employeurs.

Motivation : Devenir la plus fine lame au monde.

Matériel : MP, lame en carbone composite, veste pare-balles, lunettes de vision nocturne, moto sportive, 3 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	15
Tir	10
Vivacité	15
Dissimulation	8
Pilotage	10
Médecine	10
Maintenance	7
Informatique	7
Expérience	10
Potentiel	8

Infiltrateur

Trop de gens croulent sous le poids de leurs possessions et vous avez longtemps consacré votre énergie à leur en délaisser charitablement. À y réfléchir pourquoi suer toute une vie alors que l'objet de vos désir se trouve juste là, derrière un mur et quelques caméras. Toute sécurité a une faille et ne saurait tenir face à une personne compétente, patiente et organisée. Des autorités corporatistes finirent tout de même par vous mettre la main alors que vous éprouviez amicalement leur système de sécurité. Plutôt que de vous livrer aux autorités ils préférèrent vous employer pour assouvir leur propre convoitise. Heureusement la paye satisfait également très bien la votre et vous aviez trouvé là un très bon secteur de reconversion pour vos talents.

Motivation : Effectuer le casse du siècle.

Matériel : MP (pare-feu sécurisé), membre cybernétique, pistolet, lame en acier évolué, veste pare-balles, camouflage thermo-optique, voiture bas de gamme, lunettes de vision thermographique, outils de

mécatronique, 10 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	9
Tir	9
Vivacité	12
Dissimulation	12
Pilotage	10
Médecine	8
Maintenance	12
Informatique	10
Expérience	10
Potentiel	7

Amnésique

Vous ne savez rien de votre passé mais il ne devait pas être banal. Vous vous êtes réveillé un matin dans une ruelle, vos vêtements couverts d'un sang qui n'était pas le votre. Vos souvenirs ont beau avoir étés réduits à néant, vos réflexes sont intacts. Quoique vous fassiez dans votre ancienne vie tout ce dont vous pouvez être sûr maintenant c'est que votre bras ne tremble pas lorsqu'il tient une arme. Vos nombreuses compétences vous ont même permis de trouver quelques employeurs dans la rue. Peut être que travailler pour des corporations vous permettra un jour de faire lumière sur votre passé ou, qui sait, peut être même recouvrir la mémoire.

Motivation : Découvrir ce qui vous est arrivé.

Matériel : MP, pistolet gauss, veste pare-balles, lunettes de vision nocturne, 33 crédits.

Caractéristique	*Indice*
Mêlée	12
Tir	12
Vivacité	12
Dissimulation	10
Pilotage	10
Médecine	8
Maintenance	8
Informatique	10
Expérience	6
Potentiel	12

ÉCONOMIE

Salaires	**Crédits**
Salaire annuel moyen des classes pauvres	10
Salaire annuel moyen des classes populaires	20
Salaire annuel moyen des classes moyennes	60
Salaire annuel moyen des classes supérieures	300
Salaire annuel moyen des classes dirigeantes	1500
Salaire annuel moyen de l'élite mondiale	10000

Dépenses courantes	**Crédits**
Repas misérable	0,01
Repas correcte	0,1
Repas luxueux	1
Loyer mensuel d'une chambre miteuse	0,5
Loyer mensuel d'un petit appartement	1
Loyer mensuel d'un logement spacieux	5
Loyer mensuel d'un grand loft	15
Course en taxi	0,5
Location journalière d'une voiture	1
Location journalière d'une limousine	3
Accès V-drug journalier	0,5

Matériels divers	**Crédits**
MP	5
+ Pare-feu sécurisé (*sécurité* 2)	+10
+ Pare-feu confidentiel (*sécurité* 3)	+100
+ Pare-feu haute sécurité (*sécurité* 4)	+300
Installation V-world	40
Matériel de premiers secours	10
Bloc opératoire	500
Outils de mécatronique	5
Atelier de mécatronique	100
Lunettes de vision nocturne	2
Lunettes de vision thermographique	20
Système d'échovision	250

Cybernétique	**Crédits**
Modification esthétique	5
MP implanté	10
Dispositif V-world implanté	50
Organe ou membre cybernétique	70
Corps artificiel (MP intégré)	500
+ épiderme renforcé (*protection* 2)	+100
+ épiderme pare-balles (*protection* 3)	+500
+ épiderme composite (*protection* 4)	+1000
+ épiderme nanoblindé (*protection* 5)	+3000
+ endosquelette renforcé (*pénétration* à mains nues 1)	+200
+ endosquelette en nanofibres (*pénétration* à mains nues 3, *échelle* 3)	+1000
+ réactivité augmentée (*vivacité* et *mêlée* +1)	+200
+ assistance de tir (*tir* +1)	+200
+ vision thermographique	+50
+ échovision	+400

Armement	**Crédits**
Matraque, massue, chaine (*pénétration* 1)	0,5
Poignard, épée, sabre, hache (*pénétration 2*)	1
Lame en acier évolué (*pénétration 3*)	10
Lame en carbone composite (*pénétration* 4)	100
Nanofilament (*pénétration 6*)	1000
Couteau de lancer, arc, arbalète (*échelle* 2, *pénétration* 2)	2
Pistolet, révolver, fusil, carabine (*échelle* 2, *pénétration 3*)	10
Pistolet-mitrailleur, mitraillette (automatique, *échelle* 2, *pénétration 3*)	15
Fusil d'assaut, mitrailleuse (automatique, *échelle* 2, *pénétration 4*)	40
Fusil de sniper (*échelle* 3, *pénétration 4*)	80
Grenade (*échelle* 3, *pénétration 3*)	10
Obusier, lance-missiles, lance-roquettes (*échelle* 4, *pénétration 5*)	300
Pistolet gauss (*échelle* 2, *pénétration 5*)	150
Fusil gauss (automatique, *échelle* 2, *pénétration 5*)	300
Canon gauss (automatique, *échelle* 3, *pénétration 5*)	1000
Fusils à fusion (*échelle* 2, *pénétration 6*)	2000
Grenade à fusion (*échelle* 3, *pénétration 6*)	1000
Missiles à fusion (*échelle* 5, *pénétration 6*)	5000

Armures	**Crédits**
Protections en fer (*protection* 2)	2
Veste pare-balles (*protection* 3)	10
Armure composite (*protection* 4)	200
Combinaison nanoblindée (*protection* 5)	1500
Camouflage thermo-optique individuel	1000

Véhicules (MP intégré)	**Crédits**
Moto citadine (*échelle* 2, *protection* 3)	20
Moto sportive (*échelle* 2, *protection* 3)	80
Voiture bas de gamme (*échelle* 3, *protection* 3)	50
Voiture haut de gamme (*échelle* 3, *protection* 3)	150
Voiture sportive (*échelle* 3, *protection* 3)	250
Camion de transport (*échelle* 4, *protection* 3)	200
Hélicoptère léger (*échelle* 3, *protection* 3)	250
Avion privé (*échelle* 4, *protection* 3)	1000
Transport blindé (*échelle* 3, *protection* 4)	700
Char d'assaut (*échelle* 4, *protection* 4)	1500
Cuirassé nanoblindé (*échelle* 5, *protection* 5)	5000
Hélicoptère de combat (*échelle* 3, *protection* 4)	2000
Aéronef nanoblidé (*échelle* 4, *protection* 5)	7000
+ camouflage thermo-optique	+1500
+ échovision	+200

Exosquelettes (MP intégré)	**Crédits**
Exosquelette léger (*échelle* 3, *protection* 3)	200
Exosquelette lourd (*échelle* 4, *protection* 3)	500
Exosquelette géant (*échelle* 5, *protection* 3)	1000
+ blindage composite (*protection* 4)	x3
+ nanoblindage (*protection* 5)	x10
+ camouflage thermo-optique	+1500
+ échovision	+200